

ANÚNCIO PARA ATRIBUIÇÃO DE BOLSA DE INVESTIGAÇÃO

Projeto Programa Scratch

ATRIBUIÇÃO DE BOLSA DE INVESTIGAÇÃO PARA PROJETO PROGRAMA SCRATCH

Encontra-se aberto concurso para a atribuição de 11 Bolsas de Investigação no âmbito do projeto Programa Scratch, nas seguintes condições:

1. ÁREA CIENTÍFICA

Eng^a Informática

2. FORMAÇÃO ACADÉMICA

Frequência do curso em Eng^a Informática

3. DURAÇÃO E REGIME DE ATIVIDADE

4 meses

4. OBJETO DE ATIVIDADE / PLANO DE TRABALHOS

No âmbito do programa Porto de Conhecimento da Divisão Municipal Ciência e Conhecimento, o ISEP vai ser responsável por dar algumas aulas de Scratch aos alunos do 1º ciclo.

Este projeto tem como vista verificar se os alunos aprendem melhor o conteúdo das disciplinas de Inglês, Português, Matemática, Educação Artística e Tecnológica, História e Geografia de Portugal, Ciências Naturais e/ou Educação Musical, utilizando a programação em Scratch.

As aulas serão dadas entre março e junho, durante o dia a alunos do 5º ano ao 9º ano em escolas do Conselho do Porto.

5. LEGISLAÇÃO E REGULAMENTAÇÃO APLICÁVEL

Lei n.º 40/2004, de 18 de agosto, alterada e republicada pelo Decreto-Lei n.º 202/2012, de 27 de agosto, pela Lei n.º 12/2013, de 29 de janeiro e ainda pelo Decreto-Lei n.º 89/2013, de 9 de julho; Regulamento n.º 73/2015, de 16 de fevereiro (publicado no DR n.º 32, Série II, 2015-02-16) – Regulamento de Bolsas de Formação Avançada do ISEP; Regulamento de Bolsas de Investigação da FCT, I.P., aprovado pelo Regulamento n.º 234/2012, de 25 de junho, alterado pelo Regulamento n.º 326/2013, de 27 de agosto.

6. ORIENTAÇÃO CIENTÍFICA E LOCAL DE TRABALHO

Eduarda Pinto Ferreira, ISEP

7. REMUNERAÇÃO

Valor mensal da bolsa: €200, pago por transferência bancária (de acordo com tabela de valores da FCT:

<http://www.fct.pt/apoios/bolsas/valores.phtml.pt>), suportada através do PAD n.º C33622.

8. MÉTODOS DE SELEÇÃO E COMPOSIÇÃO DO JÚRI

Composição do Júri:

ANÚNCIO PARA ATRIBUIÇÃO DE BOLSA DE INVESTIGAÇÃO

Projeto Programa Scratch

Eduarda Pinto Ferreira, Ana Cristina Meira e a Susana Nicola (professores adjuntos do ISEP)

NA 1ª REUNIÃO DO JÚRI FICOU DECIDIDO:

- i) serão aceites as candidaturas completas e que comprovassem a frequência em cursos na área científica Engenharia Informática e experiência em Scratch.
- ii) a avaliação dos candidatos terá em conta duas componentes igualmente ponderadas: experiência anterior a leccionar Scratch e a avaliação do candidato tendo em conta uma entrevista que lhe será realizada (todos ponderados numa escala de 0 a 20), esta última a realizar-se previsivelmente entre 17 e 20 de fevereiro de 2017, e cuja convocatória será realizada por correio eletrónico.
- ii) após a análise das candidaturas e a avaliação dos candidatos segundo as componentes em causa, os candidatos serão seriados em ordem decrescente de pontuações. Em caso de igualdade o desempate terá como base o maior valor obtido na entrevista. Caso o empate permaneça, o fator de desempate será o número de horas de leccionação de Scratch ao 2º ciclo. Se o empate ainda permanecer, o júri efetuará uma votação onde todos os elementos do júri votem, cabendo ao presidente do Júri o voto de qualidade em caso de nova igualdade.

9. FORMA DE PUBLICITAÇÃO / NOTIFICAÇÃO DOS RESULTADOS

Anúncio no portal do ERACareers e site do ISEP

10. CANDIDATURA

De 02 de fevereiro e 15 de fevereiro de 2017

11. PRAZO E FORMA DE APRESENTAÇÃO DE CANDIDATURAS

Processo de receção de candidaturas decorrerá entre os dias 2 a 15 de fevereiro de 2017.

A apresentação de candidatura deverá ser por correio electrónico para os emails: epf@isep.ipp.pt; sca@isep.ipp.pt e amc@isep.ipp.pt

12. RESERVA DE SELEÇÃO

O ISEP reserva-se ao direito de recorrer aos candidatos não selecionados, por ordem de seriação, para a contratação de bolseiros adicionais no âmbito do mesmo projeto que se venham a revelar necessários no prazo de 18 meses após a notificação da lista de ordenação final aos candidatos.